

## METODA WEBQUESTU W NAUCZANIU JĘZYKÓW OBCYCH

W zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku edukacja stała się kwestią kluczową. Ale jaka edukacja? Jak dostosować treści i sposób przekazu do zmieniającej się kalejdoskopowo, nielinearnie rzeczywistości? Co zrobić, aby podawane przez nas treści były aktualne, ciekawe i inspirujące do dalszych poszukiwań, przekazywały wiedzę przedmiotową (nauczanie ESP jest właśnie z tym związane) i przede wszystkim były przydatne? Co zrobić, aby uczyć języka w ciekawy sposób, na żywych przykładach, podkreślając pragmatyczny aspekt nauczanych umiejętności językowych, stymulując i motywując do dalszej, samodzielnej pracy? Ucząc, musimy wziąć pod uwagę to, że świat się zmienia, że wiedza, którą przekazujemy, może się zdezaktualizować w ciągu kilku następnych lat.

Metody nauczania wykładowców muszą odzwierciedlać zmiany, które mają miejsce, muszą też odzwierciedlać metody pracy, jakie wybieraliby studenci, gdyby pracowali samodzielnie. Celem pracy jest przedstawienie WebQuestu jako interesującej metody nauczania języka obcego specjalistycznego poprzez autentyczny, stymulujący kontekst, doskonale wpisującej się w nowoczesne metody nauczania na uniwersytetach.

### 1. Co to jest WebQuest?

Twórcą metody WebQuestu jest Bernie Dodge, profesor z San Diego State University. WebQuest to specyficzny rodzaj metody projektowej, polegającej na wyszukiwaniu i przetwarzaniu informacji, których większość lub nawet całość jest pozyskiwana z zasobów internetowych, według podanej procedury i z określonych źródeł. Opcjonalnie wykorzystuje się materiały drukowane i pomoc ekspertów, na przykład w trybie *on-line* (Furgoł, Wilk 2009: 7). Efektem pracy jest wykonanie np. prezentacji multimedialnej, napisanie artykułu czy raportu na podany temat. Informacje, na podstawie których wykonano zadanie, nie są przetworzone na zasadzie kopiuj-wklej, ale zostają przekształcone w sposób określony w części WebQuestu zwanej zadaniem (*task*) i spełniają założony cel.

WebQuest jest aktywnością grupową, ale może być też wykorzystywany do pracy indywidualnej. Pozwala na efektywne wykorzystanie technologii informacyjnej w nauczaniu. Bezmyślne, bezcelowe surfowanie po sieci zostaje zastąpione ściśle sprecyzowanymi celami. WebQuesty możemy podzielić na krótkoterminowe (trwające około tygodnia) i długoterminowe (na ogół jednak czas przeznaczony na jego wykonanie nie przekracza jednego miesiąca). Należy podkreślić, że w przypadku nauczania języka obcego cała opisana procedura powinna się odbywać w tym właśnie nauczonym języku, pozwalając uczącym na ćwiczenie umiejętności czytania, pisania i komunikowania się.

## 2. Teorie psychologiczne, na których opiera się metoda

Wykorzystanie zasobów Internetu w edukacji, szczególnie w połączeniu z metodą projektową, ma swoje uzasadnienie w psychologii i pedagogice.

### 2.1. Konstruktywizm

Podejście konstruktywistyczne zakłada, że wiedzy nie da się przekazać: jest ona budowana przez struktury mózgowie z informacji, których człowiek właściwie nie rejestruje i nie przyswaja. Człowiek dzięki aktywności poznawczej buduje swoje struktury wiedzy, opierając się na dostępnych, płynących do niego informacjach (Lorens 2011: 20). Podkreślane są twórcze przekształcania i tworzenie własnej wiedzy na podstawie dostępnych informacji oraz samodzielność w kształceniu i odpowiedzialność za budowaną wiedzę. Warunkiem niezbędnym do podnoszenia poziomu wiedzy jest zatem aktywność uczącego się – musi on być aktywnym odbiorcą. Widać tu wyraźnie nieprzydatność tradycyjnych, biernych form nauczania, takich jak wykład.

Zadaniem uczącego jest facylitacja procesu strukturyzowania informacji w procesie kształcenia – nauczyciel przyjmuje więc rolę *coacha*, a nie mentora. Pomaga zbudować konstrukcje wiedzy, tworzy środowisko edukacyjne. Jednocześnie mocno podkreślana jest użyteczność pracy w grupie, która pozwala na porównywanie efektów swojej pracy i działa wybitnie motywująco.

Relacje edukator–student są oparte na partnerstwie – to uczeń jest w centrum zainteresowania i partycypuje na równych prawach w procesie swojej edukacji, jest za nią w pełni odpowiedzialny. Nauczanie konstruktywistyczne to nauczanie problemowe, polegające na rozwiązywaniu autentycznych problemów w rzeczywistych kontekstach i wymagające od uczących się prowadzenia badań, szukania i przewidywania alternatywnych rozwiązań oraz współpracy w zespołach (Furgoł, Wilk 2009: 5).

## 2.2. Konektywizm – teoria uczenia się w epoce cyfrowej

Autorzy tej teorii to George Siemens i Stephen Downes, którzy ogłosili ją w 2005 roku. Pracują oni na kanadyjskich uczelniach i prowadzą tam działalność naukową. Punkt wyjścia to oddziaływanie technologii na wszystkie aspekty życia, również na edukację. Konektywizm oferuje silną podbudowę teoretyczną dla zrozumienia zasad uczenia się w epoce cyfrowej (dyskusja za: Polak 2010).

Teoria ta głosi, że ważnym elementem jest wykorzystanie sieci z węzłami (węzeł oznacza tu coś więcej niż zasób, źródło). Zakłada, że tylko część, nie zaś całość procesu uczenia się jest pod kontrolą uczącego się i edukatora – część procesu może się odbywać poza nami. Wiedza, którą posiadamy, bynajmniej nie musi się znajdować w naszej głowie – część wiedzy może być zlokalizowana np. w sieci, w bazach danych etc., czyli poza nami. Tylko połączenie ze źródłem wiedzy uruchamia proces uczenia się. Czynność łączenia sama w sobie jest ważniejsza niż wiedza, którą posiadamy.

Wszelkie decyzje podejmowane są na podstawie pewnego zasobu informacji, a ten jest zmienny – ciągle dołączają do niego nowe informacje. Proces podejmowania decyzji to także zdobywanie wiedzy. Niezmiernie istotne jest odróżnienie ważnych informacji od nieważnych i identyfikowanie momentu, kiedy fundament, na którego podstawie podjęliśmy decyzje, uległ diametralnej zmianie – czyli się zdezaktualizował.

Kluczem do przyswajania wiedzy jest *know-where* (gdzie jest wiedza), które zastępuje *know-how* i *know-what*. Zdolność do spostrzegania połączeń pomiędzy obszarami, ideami i konceptami jest umiejętnością krytyczną, konieczną, aby funkcjonować w społeczeństwie wiedzy. Podobnie jest ze zdolnością do rozpoznawania kluczowych informacji i rozumienia ich znaczenia w szerszym kontekście.

Teoria konektywizmu, podobnie jak konstruktywizm, zakłada partycypację i aktywne, twórcze uczestnictwo w poszerzaniu wiedzy. Ważne, aby na tym etapie uczący się potrafili funkcjonować w sytuacji rozproszonej i niepełnej informacji, działać w zespołach, wchodzić w interakcję z różnymi kulturami, przekonaniami i światopoglądami.

Uważam, że opisane teorie można z powodzeniem zastosować do nauczania języków obcych, szczególnie za pomocą metody projektowej, której odmianą jest metoda WebQuestu. Jak twierdzi George Siemens w swoim artykule *A Learning Theory for the Digital Age*, WebQuest to metoda wykorzystująca Internet oraz jego zasoby do kształtowania umiejętności poszukiwania, oceny, selekcji i porządkowania informacji, przekształcania ich w wiedzę oraz prezentowania. Według Siemensa, należy realizować w sektorze edukacji idee społeczeństwa informacyjnego opartego na wiedzy, wyszukiwaniu, przetwarzaniu i upowszechnianiu informacji, komunikacji oraz wykorzystaniu nowoczesnych technologii informacyjnych.

### 3. Znaczenie kluczowych kompetencji

W środowisku szkoły wyższej, w sytuacji gdy student zakończył z sukcesem drogę edukacji obowiązkowej i poczynił pierwsze kroki w kierunku wyboru przyszłej kariery zawodowej, przydatność wiedzy możemy osądzać, biorąc pod uwagę, w jaki sposób treść i sposób przekazu mogą zwiększyć zatrudnialność absolwenta i jego umiejętności do przystosowywania się do zmian. W dobie globalizacji i społeczeństwa opartego na wiedzy umiejętność dostosowania się do zmian oraz chęć do pogłębiania wiedzy i specjalizacji wydają się niezbędne. Dlatego Unia Europejska w dokumencie „Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie kluczowych kompetencji w uczeniu się przez całe życie” podkreśliła konieczność rozwijania kluczowych kompetencji na każdym poziomie edukacji, w ciągu całego życia (*lifelong education*).

W dokumencie tym napisano: „Zgodnie z międzynarodowymi badaniami, termin »kompetencje« jest tu definiowany jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do danej sytuacji. Kluczowe kompetencje to te, których wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, przyjmowania aktywnej postawy obywatelskiej, osiągania integracji społecznej i zatrudnienia. Kluczowe kompetencje powinny być dalej rozwijane, utrzymywane i aktualizowane w toku uczenia się przez całe życie” (Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady: 4).

We wspomnianym dokumencie ustanowiono osiem kluczowych kompetencji w uczeniu się przez całe życie (Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady: 15). Są to:

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym.
2. Porozumiewanie się w językach obcych.
3. Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne.
4. Kompetencje informatyczne.
5. Zdolność uczenia się.
6. Kompetencje interpersonalne, międzykulturowe i społeczne oraz kompetencje obywatelskie.
7. Przedsiębiorczość.
8. Ekspresja kulturalna.

Jak łatwo zauważyć, metoda WebQuestu w naszym przypadku sprzyja przede wszystkim rozwijaniu kompetencji drugiej (porozumiewanie się w języku obcym), czwartej (kompetencje informatyczne), piątej (zdolność uczenia się), szóstej (kompetencje interpersonalne, międzykulturowe i społeczne), ale także przedsiębiorczości i innowacyjności. Kompetencje te są w bardzo naturalny sposób zintegrowane w procesie rozwiązywania WebQuestu, powodując zwielokrotnienie pozytywnego efektu każdej z nich.

W tym samym dokumencie podkreślono, że niektóre zagadnienia mają zastosowanie we wszystkich elementach Europejskich Ram Referencyjnych i są istot-

ne we wszystkich ośmiu kompetencjach – są to krytyczne myślenie, twórczość, podejmowanie inicjatyw, rozwiązywanie problemów, ocena ryzyka i konstruktywne kierowanie emocjami.

#### 4. *English for Specific Purposes (ESP) a WebQuest*

W związku z mobilnością siły roboczej, ogólną globalizacją, samokształceniem w wybranej dziedzinie oraz umożliwieniem absolwentom uczelni zatrudnienia w zawodach związanych z zakresem studiów czy też kontynuowania studiów za granicą konieczne jest włączenie do sylabusu nauczania języka obcego modułu języka specjalistycznego – języka dostosowanego do ich przyszłych zawodowych potrzeb.

Jeżeli chodzi o charakterystykę języka specjalistycznego, możemy mówić o pewnych poziomach, na których język ten jest różny od języka ogólnego. Język specjalistyczny możemy wyróżnić poprzez użycie charakterystycznych:

- struktur gramatycznych,
- słownictwa,
- umiejętności.

Bardzo często nacisk w danym języku branżowym położony jest tylko na niektóre z wymienionych kwestii, na przykład słownictwo czy konkretne, używane struktury gramatyczne.

Jest oczywiste, że najlepiej poznawać język specjalistyczny na autentycznych i jak najbardziej „aktualnych” materiałach – możemy tutaj wyodrębnić doskonałe źródła: branżowe strony internetowe przeznaczone dla specjalistów. Oferują one naturalny, żywy kontekst i ekspozycję na pożądane z punktu widzenia nauczania treści językowe.

#### 5. WebQuest – jak zaprojektować?

Aby osiągnąć optymalny cel, prawidłowy WebQuest powinien być zbudowany z następujących części (Furgoł, Wilk 2009: 7):

- Wprowadzenie (*Introduction*),
- Zadanie (*Task*),
- Procedura (*Process*),
- Zasoby (*Resources*),
- Ocena (*Evaluation/Assessment*),
- Zakończenie (*Conclusion*).

## 5.1. Wprowadzenie

Wprowadzenie ma na celu wprowadzenie do tematu i powinno przedstawiać kontekst sytuacyjny, tło i uwarunkowania prezentowanego problemu, tak aby student rozwiązujący WebQuest był w stanie wyobrazić sobie daną sytuację.

## 5.2. Zadanie

Zadanie opisuje oczekiwania edukatora co do tego, jak ma zostać rozwiązany problem i jak ma zostać przedstawione rozwiązanie. Może to być prezentacja multimedialna, raport, praca plastyczna, strona WWW, artykuł lub inne utylitarne, autentyczne zadanie do wykonania, usprawiedliwione przez temat.

Bernie Dodge, twórca metody WebQuestu (Furgoł, Wilk 2009: 7), opisał następujące kategorie zadań: relacja (*retelling*), kompilacja (*compilation*), odkrywanie tajemnicy (*mystery*), dziennikarstwo (*journalistic*), projekt (*design*), wykonanie przedmiotu (*creative product*), osiąganie porozumienia (*consensus building*), perswazja (*persuasion*), poznanie samego siebie (*self-knowledge*), analiza (*analytical*), sąd (*judgment*) i projekt badawczy (*scientific*). Każde z przedstawionych zadań może być z powodzeniem przystosowane do nauczania języka obcego.

Zadanie musi być jasno sformułowane i wykonalne. Powinno też dotyczyć sfery, która jest interesująca, motywująca dla studenta i w jakiś sposób powiązana z zakresem tematycznym realizowanego programu. Jest najważniejszą częścią WebQuestu i sposób sformułowania zadania powinien zagwarantować, że studenci nie są w stanie skopiować odpowiedzi wprost z sieci, na zasadzie kopiuj-wklej, ale że muszą dogłębnie przeanalizować materiały i nadać zadaniu odpowiednią formę. Innymi słowy, mają motywować badacza do twórczego wykorzystania informacji, a nie tylko prostego wyszukania ich w sieci.

## 5.3. Procedura

Procedura to opis ścieżki wiodącej do prawidłowego wykonania zadania. Czasami konieczne jest opisanie ról do odegrania (np. jesteś klientem kancelarii adwokackiej), jak i precyzyjne określenie perspektywy, jaką należy przyjąć. WebQuest może też na tym etapie zawierać bardziej szczegółowy opis kroków, jakie należy poczynić, jak i harmonogramy wykonania zadań.

## 5.4. Źródła

Każdy WebQuest powinien zawierać listę źródeł i zasobów, które są konieczne do wykorzystania, aby z powodzeniem wykonać zadanie. Mogą to być adresy stron WWW, adresy/namiary na internetowych ekspertów, którzy mogą być pomocni w wykonaniu zadania, bazy danych, e-podręczniki lub inne źródła.



### 5.5. Ewaluacja

Ewaluacja to jeden z najważniejszych etapów, który powinien przejrzeć i klarownie opisywać sposób oceniania wykonania zadania. Pozwala ona też zmierzyć zaangażowanie i osiągnięcia uczących, a także dostarczyć informacji zwrotnej i jest pomocna w ewentualnych przyszłych zmaganiach z WebQuestami.

### 5.6. Konkluzja

Konkluzja jest zamknięciem poszukiwań. Powinna zawierać pozytywne wzmocnienie, pozytywny przekaz związany z zakończeniem projektu. Może obejmować przypomnienie, jakie cele zostały osiągnięte, czego studenci nauczyli się w trakcie pracy z WebQuestem i jak mogą kontynuować dalsze poszukiwania. Obok podsumowania zdobytych doświadczeń zawiera refleksje na temat procedury i sugestie do dalszej dyskusji.

## 6. Dlaczego WebQuest?

Metoda WebQuest jest metodą dydaktyczną, która cechuje się wysoką skutecznością pracy, zdecydowanie wyższą od metod tradycyjnych. WebQuesty są bardzo motywujące: dzięki swojej strukturze są aktywizujące i stymulują umysł poprzez porównywanie, klasyfikowanie, indukowanie, dedukowanie, analizowanie błędów, konstruowanie argumentów, abstrahowanie i analizowanie poglądów.

WebQuest posiada wszystkie zalety metody projektowej, wzbogaconej obcowaniem z technologią informatyczno-komunikacyjną:

- jest bardzo aktywizującą i motywującą metodą nauczania;
- opiera się na najnowszych teoriach nauczania, tj. konstruktywizmie i konektywizmie;
- pozwala na wcielenie w życie zaleceń Unii Europejskiej zamieszczonych w Traktacie Lizbońskim dotyczących nauczania: jest to aktywny sposób nauczania języka za pomocą ICT, pomaga w „uczeniu się, jak się uczyć” (jak wyznaczać priorytety, eliminować, wybierać informacje o krytycznym znaczeniu i zarządzać czasem), pozwala na ćwiczenie kompetencji pracy w grupie i współpracy (komunikowania się, ale i odpowiedzialności za siebie i innych, kierowania i organizowania warsztatu pracy);
- jest interdyscyplinarny – nauka języka obcego następuje przez kontekst specjalistyczny (WebQuesty mogą dotyczyć tematów poruszanych na innych przedmiotach, np. działania praw ekonomii, niuansów prawa cywilnego w danym kraju czy budowy komórki); doskonale wspiera wiedzę przedmiotową;
- pozwala w sposób naturalny, autentyczny i niewymuszony zapoznać studentów z językiem specjalistycznym na najwyższym poziomie i w bardzo

autentycznym kontekście poprzez polecenie analizy aktualnych stron internetowych dotyczących dziedziny studiów;

- jest przykładem nauczania pragmatycznego i praktycznego;
- może być z łatwością adaptowany do specyficznych wymagań studentów danej grupy i pozwala na pracę w swoim własnym tempie;
- uczy krytycznego myślenia;
- jest skierowany na rozwiązywanie problemów, a nie zadań;
- pozwala na twórcze, kreatywne przetwarzanie informacji;
- pozwala na wyrobienie autonomii i zasad samodzielnej pracy.

Najważniejszą cechą WebQuestu jest jednak pomoc w wyrobieniu umiejętności tworzenia zasobów wiedzy na własne potrzeby, czyli przejście od informacji do wiedzy i mądrości. Metoda ta stymuluje większość umiejętności koniecznych, aby znaleźć zatrudnienie i z sukcesem wykonywać pracę we współczesnym społeczeństwie wiedzy. Dzięki swojej interdyscyplinarności pomaga efektywnie odzwierciedlać sytuacje, w jakich dzisiejsi studenci uniwersytetu mogą się znaleźć jako przyszli pracownicy.

## 7. WebQuest w nauczaniu języka obcego

WebQuest pozwala na ćwiczenie wspominanych wcześniej umiejętności i kompetencji w języku obcym, w którym odbywają się zajęcia. Dodatkowo, niejako po drodze, daje unikatową możliwość doskonalenia umiejętności i kompetencji koniecznych do opanowania języka obcego, których zakres i rodzaj będą zależały od inwencji uczącego oraz potrzeb studentów poprzez:

- różne aspekty czytania ze zrozumieniem (analiza stron internetowych i innych zasobów *on-line*);
- słuchanie (analiza wideo i podcastów);
- mówienie (efektywna komunikacja w grupie, wygłaszanie prezentacji);
- pisanie (raportów, stron typu Wiki czy innych form pisemnych jako wykonanie zadania).

Dzięki swojej autentyczności zarówno jeżeli chodzi o język, na jakim studenci pracują, jak i autentyczny oraz pragmatyczny cel WebQuest jest metodą ciekawą, motywującą i zapewniającą osiągnięcie zadowalających rezultatów nauczania. Pozwala na urozmaicenie nauczania, wprowadza żywy, komunikatywny element do sylabusu i jest wyzwaniem dla studentów.

## Bibliografia

- Furgoł S., Wilk M., 2009. *Materiały szkoleniowe do projektu „Doradca metodyczny – mentorem nauczyciela w stosowaniu ICT w dydaktyce” – WebQuest w edukacji. Tworzenie lekcji*



elektronicznych, [http://www.womkat.edu.pl/files/konferencje/skrypt\\_projekt2.pdf](http://www.womkat.edu.pl/files/konferencje/skrypt_projekt2.pdf) (dostęp: 19.06.2011).

Lorens R., 2011. *Nowe technologie w edukacji*. Warszawa: Wydawnictwo Szkolne PWN.

Polak M., 2010. *Konektywizm: połącz się, aby się uczyć*, 29.03.2010, [http://www.edunews.pl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1068&Itemid=5](http://www.edunews.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1068&Itemid=5) (dostęp: 19.06.2011).

Siemens G., 2004. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, December 12, <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> (dostęp: 19.06.2011).

Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie kluczowych kompetencji w uczeniu się przez całe życie, [http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec\\_pl.pdf](http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec_pl.pdf) (dostęp: 19.06.2011).

